
SEGA
DOL-GXEP-FRA-M
SONIC RIDERS
NINTENDO
GAMECUBE
MODE D'EMPLOI

CE SCEAU EST VOTRE ASSURANCE QUE NINTENDO A APPROUVE CE PRODUIT ET QU'IL EST CONFORME AUX NORMES D'EXCELLENCE EN MATIERE DE FABRICATION, DE FIABILITE ET SURTOUT, DE QUALITE. RECHERCHEZ CE SCEAU LORSQUE VOUS ACHETEZ DES JEUX ET DES ACCESSOIRES POUR ASSURER UNE TOTALE COMPATIBILITE AVEC VOTRE SYSTEME NINTENDO.



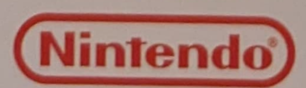


CE JEU PERMET DE JOUER SIMULTANEMENT AVEC UN, DEUX, TROIS, OU QUATRE JOUEURS ET MANETTES.



CE JEU NECESSITE UNE MEMORY CARD (CARTE MEMOIRE) POUR SAUVEGARDER VOTRE PROGRESSION, VOS PARAMÈTRES OU VOS RESULTATS.

LICENSED BY



Merci d'avoir acheté SONIC RIDERS™. Veuillez noter que ce logiciel a été conçu pour être utilisé avec la NINTENDO GAMECUBE. Il est recommandé de lire attentivement ce manuel avant de commencer à jouer.

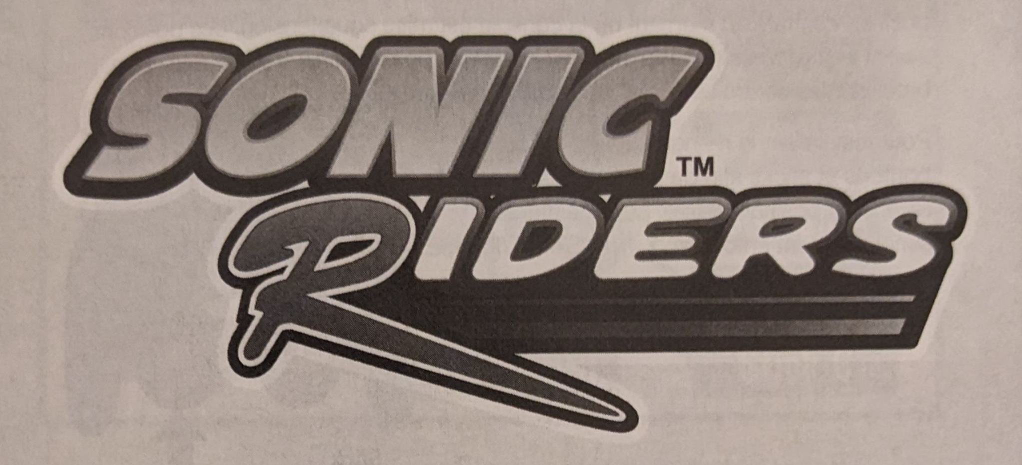
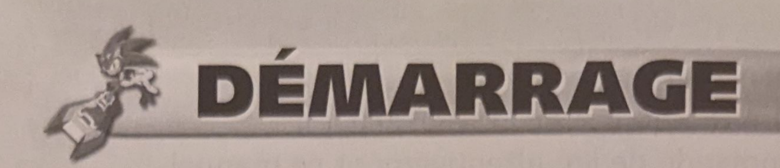


TABLE DES MATIÈRES

Démarrage 2
Manette 3
Prologue 4
Personnages 5
Commencer à jouer 8
Modes de jeu 10
Comment jouer 13
- Les écrans de jeu 13
- Système d'air du matériel extrême 15
- Commandes 15
- Astuces 17
- Développer vos dons de pilote 19
- Modes à règles spéciales 22
- Terminer le jeu 23

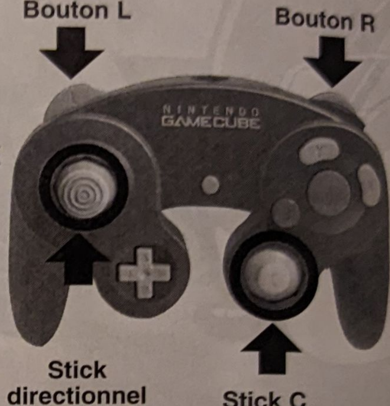
Crédits 24
Garantie / Support produit 28



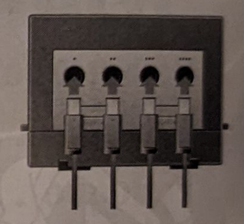
RÉINITIALISATION DE LA POSITION NEUTRE DE LA MANETTE

Si les boutons L ou R sont enfoncés ou si le Stick directionnel n'est pas en position centrale au moment où la console est mise sous tension, ces positions seront considérées comme étant les nouvelles positions neutres de référence, brouillant les contrôles durant une partie.

Pour réinitialiser la manette, relâchez tous les boutons et sticks afin de leur permettre de revenir en position neutre, puis maintenez simultanément enfoncés, X, Y et START/PAUSE pendant 3 secondes.



INSTALLATION



SONIC RIDERS™ est un jeu pour 1 à 4 joueurs. Branchez la manette NINTENDO GAMECUBE au port manette 1 pour le premier joueur, et aux ports manette 2 à 4 pour les joueurs additionnels, le cas échéant.

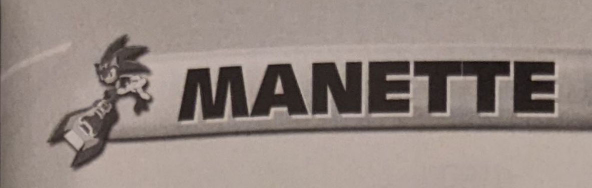
MODE 60HZ

Ce jeu peut être réglé pour un affichage plus clair et une meilleure image sur une TV acceptant le mode 60Hz. Lorsque vous branchez le câble RVB NINTENDO GAMECUBE sur une TV qui dispose d'un port RVB et d'une fonction PAL60, vous pouvez profiter d'une image plus lisse et moins clignotante. Pour activer le mode 60Hz, maintenez enfoncé le bouton Ⓑ pendant l'affichage du logo NINTENDO GAMECUBE, jusqu'à ce qu'apparaisse le message: «Voulez-vous afficher l'image en mode 60Hz?». Choisissez OUI pour activer le mode.

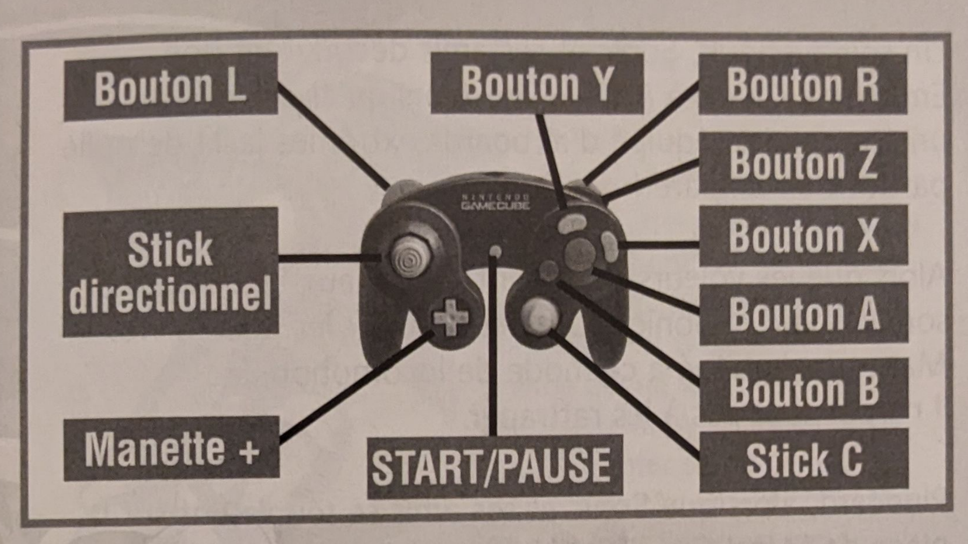
FICHIERS DE SAUVEGARDE

SONIC RIDERS™ est un jeu compatible avec les Memory Cards (cartes mémoire) NINTENDO GAMECUBE (Memory Card (carte mémoire) vendue séparément). Pour pouvoir utiliser la Memory Card (carte mémoire), celle-ci doit être insérée dans le Slot A. Une Memory Card (carte mémoire) insérée dans le Slot B ne serait pas reconnue. La première fois que vous jouez, le jeu vous demande de créer de nouvelles données de jeu. Il faut un minimum de 1 bloc de mémoire libre pour créer des données de jeu (99 au total). 14 blocs de mémoire libre supplémentaires sont nécessaires pour créer des données fantômes. N'éteignez jamais la NINTENDO GAMECUBE et ne retirez pas la Memory Card (carte mémoire) en cours de sauvegarde. Voir page 9 pour de plus amples précisions concernant les données de jeu.

AVERTISSEMENT : SONIC RIDERS™ sauvegarde uniquement vos données de jeu à l'aide de sa fonction de sauvegarde automatique. L'insertion d'une Memory Card (carte mémoire) après le démarrage de la console pourrait provoquer un effacement des données. Veuillez vous référer au manuel d'instructions NINTENDO GAMECUBE pour des indications ayant trait au formatage et à l'effacement de fichiers d'une Memory Card (carte mémoire).



MANETTE



- Ce jeu fonctionne avec la fonction Vibration de la manette. Vous pouvez l'activer ou la désactiver à partir du menu OPTIONS (page 9).

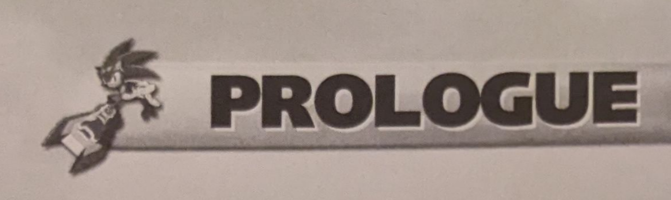
Commandes du menu

Stick directionnel	Modifier la sélection en surbrillance
Bouton Ⓐ	Valider la sélection
Bouton Ⓑ	Annuler/revenir à l'écran précédent

Commandes de jeu

Stick directionnel	Déplacer le personnage/exécuter une figure
▲	Avancer/saut périlleux avant (pendant une figure)
▼	Reculer/saut périlleux arrière (pendant une figure)
◀ ▶	Aller sur le côté/tourner/vrille sur le côté (pendant une figure)
Bouton Ⓐ	Sauter/glisser sur un rail
Bouton Ⓑ / Ⓧ	Turbo/attaquer un rival
Bouton Ⓛ / Ⓡ	Freiner/glissade (avec ◀ ▶)
Bouton Ⓛ + Ⓡ	Quitter Turbulence/Tornade
Bouton Ⓩ	Non utilisé
Stick Ⓒ	Non utilisé
START/PAUSE	Pause/passer l'épreuve

- Lorsque vous utilisez le matériel extrême, vous avancez tout seul (sans avoir besoin d'utiliser les commandes).



PROLOGUE

Un soir, à minuit, Sonic et ses amis découvrent une Émeraude Chaos à Metal City. Alors qu'ils l'admirent, un étrange trio équipé d'airboards extrêmes jaillit de nulle part et s'en empare !

Alors que les voleurs s'enfuient, l'un d'eux laisse tomber son airboard et Sonic saute dessus pour les poursuivre. Mais, peu habitué à ce mode de locomotion, il ne parvient pas à les rattraper.

Plus tard, alors que Sonic et ses amis se réunissent sur la place de Metal City, ils sont interrompus par le Dr. Eggman, qui s'adresse à eux depuis l'écran géant d'un immeuble :

« J'ai mis au point un petit quelque chose qui devrait vous passionner !J'appelle cela l'EX World Grand Prix, un tournoi visant à déterminer qui est le meilleur avec le matériel extrême ! »

Sonic ne peut retenir un grognement d'énervement.

« Encore Eggman ? Qu'est-ce qu'il mijote, cette fois-ci ? »

A ce moment, le nom des trois voleurs de l'Émeraude Chaos s'affiche parmi les mieux classés de la compétition et l'attitude de Sonic change du tout au tout.

« L'EX World Grand Prix, hein ?

D'accord, allons-y ! » La décision de Sonic est prise. Mais que manigance Eggman, au juste ? Et qui sont les trois étranges voleurs ?



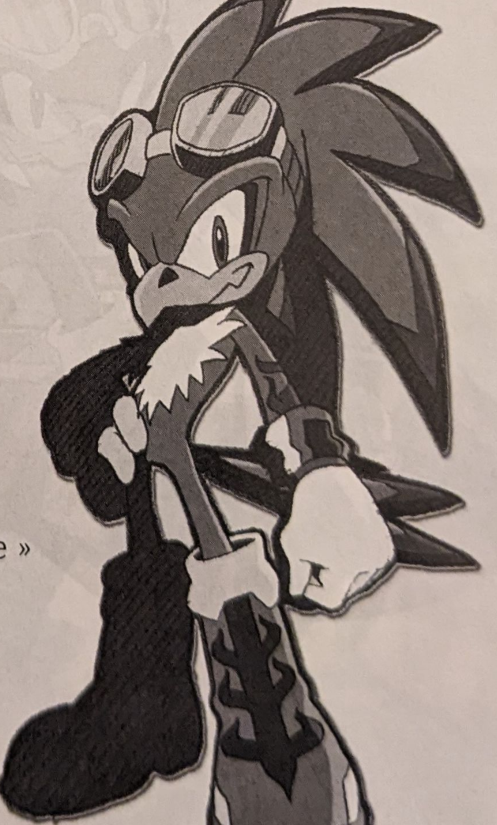
PERSONNAGES

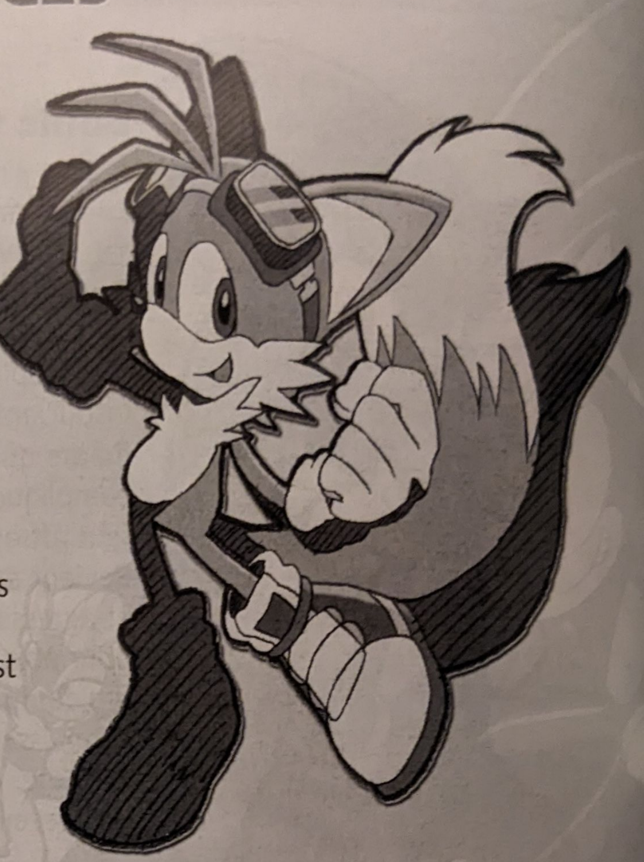
Sonic the Hedgehog

Sonic aime la liberté et déteste les méchants. Il lui arrive de s'énerver, mais il est toujours gentil avec ceux qui ont des ennuis. La plupart du temps, il est insouciant et facile à vivre, même quand les choses se compliquent. Mais lorsqu'il lui faut affronter ses ennemis, il devient extrêmement concentré et agressif ! Sonic est connu pour être le hérisson le plus rapide du monde mais, ne connaissant pas le matériel extrême, il devra lutter pour conserver sa réputation.

Jet the Hawk

Connu sous le titre de « Légendaire Maître du Vent », Jet dirige les Babylon Rogues, une bande de voleurs extrêmement talentueux. Sa réputation n'est plus à faire avec le matériel extrême. Il a toujours sur lui une étrange « boîte de contrôle » qui proviendrait de l'antique Babylone.





Miles « Tails » Prower

Son vrai nom est « Miles Prower », mais ses amis l'appellent « Tails ». C'est un petit renard à deux queues qui a un cœur d'or. Passionné de bricolage, il a déjà fabriqué de nombreuses machines pour aider Sonic. Cette fois-ci, c'est lui le mécano de l'équipe, qui répare le matériel extrême.



Wave the Swallow

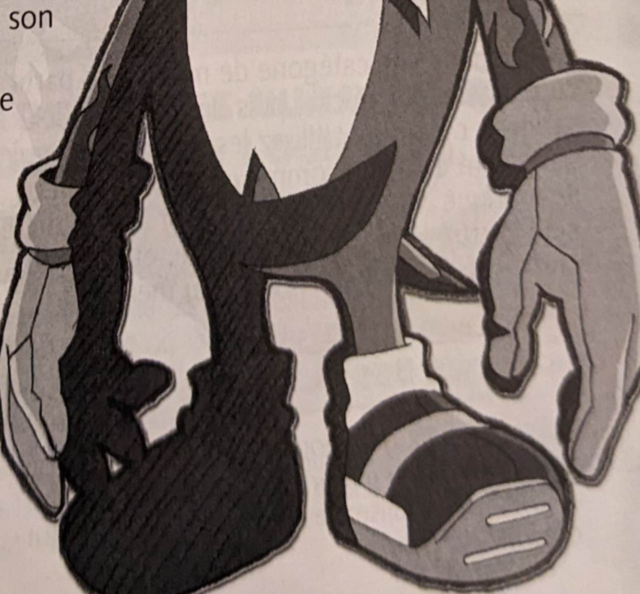
Wave est une excellente mécanicienne qui s'occupe de tout le matériel extrême des Babylon Rogues. Elle est capable de tout réparer ou presque, mais le matériel extrême est de loin sa spécialité, à tel point que son expérience en la matière dépasse même celle de Tails et d'Eggman.

Knuckles the Echidna

Né sur l'île des Anges, Knuckles passe son temps à garder une pierre précieuse connue sous le nom d'Émeraude Master pour une raison que lui-même ne comprend pas. Souvent têtu, il peut aussi se montrer très crédule, et Eggman l'a déjà trompé à plusieurs reprises. Très agressif, comme tous les échidnés, Knuckles a la ferme intention de montrer à Eggman que, cette fois, il ne plaisante pas !

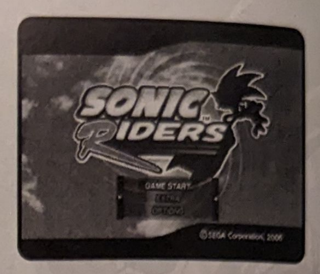
Storm the Albatross

Storm est l'adjoint de Jet, ainsi que le plus musclé des Babylon Rogues. Il compense son intelligence limitée par son impressionnante musculature. Il s'énerve vite mais se déplace assez lentement. Il a tendance à bégayer sous le coup de l'excitation ou de l'agitation.





COMMENCER À JOUER



Appuyez sur **START/PAUSE** au niveau de l'écran titre pour accéder au menu principal. La première fois que vous lancez une partie, le jeu vous propose de créer ou de charger des données de jeu. Voir l'encadré « Gestion des données de jeu » sur la page d'en face pour de plus amples précisions.

Le menu principal vous offre le choix entre les options suivantes :

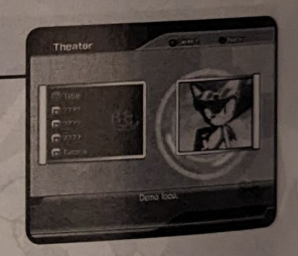
DÉMARRAGE DU JEU Pour ouvrir le menu de sélection de mode et choisir une partie. Voir page 10 pour de plus amples précisions sur les modes de jeu.

EXTRA Pour lire les cinématiques et clips audio déverrouiller, ou consulter la galerie des planches et les records.

OPTIONS Pour modifier divers paramètres de jeu.

EXTRA

THÉÂTRE



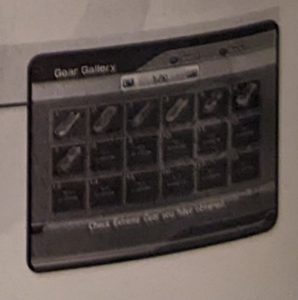
Sélectionnez une cinématique de la liste et appuyez sur le bouton Ⓐ pour la lire. Appuyez sur le bouton Ⓑ ou sur **START/ PAUSE** pour arrêter la lecture et revenir au menu.

SALLE AUDIO



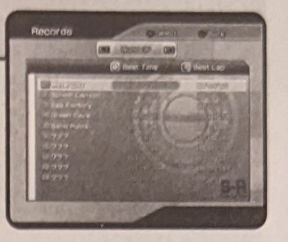
Sélectionnez une catégorie de musique à partir du panneau de gauche, puis une piste sur le panneau de droite. Utilisez les commandes qui s'affichent à l'écran comme celles d'un lecteur de musique classique. Appuyez sur le bouton Ⓑ pour mettre la musique sur pause, et faites-le une seconde fois pour revenir au menu.

GALERIE DES PLANCHES



Utilisez le stick directionnel et le bouton Ⓐ pour regarder le matériel extrême que vous avez gagné. Utilisez les boutons Ⓛ et Ⓡ pour changer de page.

RECORDS



Utilisez le stick directionnel et le bouton Ⓐ pour consulter les records du parcours et du tour pour chaque course. Utilisez les boutons Ⓛ et Ⓡ pour changer de mode de jeu.

OPTIONS

Vous pouvez modifier les paramètres suivants :

Paramètres audio	Pour régler la sortie son sur **Dolby Pro Logic II, Stéréo** ou **Mono**.
Paramètres vibration	Pour activer ou désactiver la fonction Vibration (**OUI/NON**).
Paramètres langue	Pour déterminer la langue des sous-titres.
Données du jeu	Pour choisir les données de jeu à utiliser.

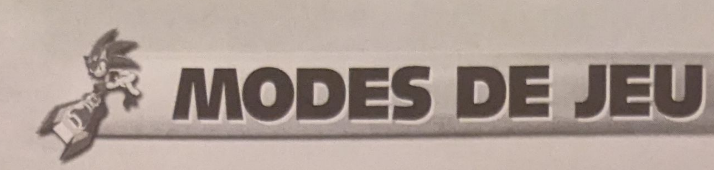
GESTION DES DONNÉES DE JEU

L'écran des données de jeu, auquel on accède par les options ou au démarrage, permet de créer, et charger de d'effacer les données de jeu sur une Memory Card (carte mémoire) NINTENDO GAMECUBE. Sélectionnez des données de jeu parmi celles qui sont disponibles et vous verrez apparaître le détail de votre progression à droite de l'écran. Appuyez sur le bouton Ⓐ pour valider, puis sélectionnez Démarrer pour charger les données de jeu à partir de la Memory Card (carte mémoire) ou Effacer pour les supprimer. S'il n'y a pas de données de jeu sur la Memory Card (carte mémoire) ou si vous voulez en créer de nouvelles, sélectionner Nouvelle partie puis Démarrer.

PROFITEZ DE TOUTES LES NUANCES DU JEU GRÂCE À DOLBY PRO LOGIC II

Dolby, Pro Logic et le symbole de double D sont des marques commerciales de Dolby Laboratories. Fabriqué sous licence de Dolby Laboratories. Ce jeu est présenté en son surround Dolby® Pro Logic® II. Branchez votre console à un système sonore bénéficiant du décodage Dolby Pro Logic, Dolby Pro Logic II ou Dolby Pro Logic IIx pour profiter de toute la qualité du son surround. Il est nécessaire d'activer le son Dolby Pro Logic II dans le menu Paramètres audio du jeu.





MODES DE JEU

SONIC RIDERS™ vous propose un grand nombre de modes de jeu, détaillés ci-dessous. Utilisez le stick directionnel ▲▼ pour sélectionner un mode de jeu à partir du menu et appuyez sur le bouton Ⓐ pour continuer.

COURSE NORMALE

Prenez part à l'un des types de course suivants :

- **COURSE LIBRE (1-4 Joueurs)**
  Mesurez-vous à d'autres joueurs et aux participants contrôlés par l'IA sur le parcours de votre choix.
- **CONTRE LA MONTRE (1 Joueur uniquement)**
  Sélectionnez votre parcours et courez contre la montre.
- **WORLD GRAND PRIX (1-2 Joueurs)**
  Faites la course sur 5 parcours différents pour devenir le champion.

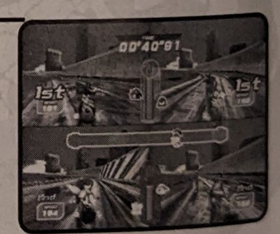
MODE HISTOIRE (1 JOUEUR)

Prenez part à des courses suivant l'histoire du jeu.

MODE MISSION (1 JOUEUR)

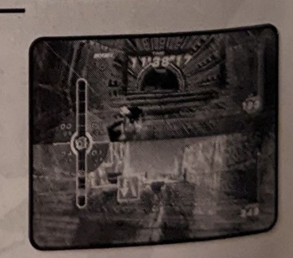
Terminez l'une après l'autre les missions qui vous sont confiées. Ce mode est déverrouillé une fois que certaines conditions ont été remplies.

MODE ÉQUIPE (1P-4P)



Faites équipe avec un autre joueur en partageant un Air Tank (page 15) avec lui, et affrontez une autre équipe sur le parcours sélectionné. Voir page 22 pour de plus amples précisions.

MODE SURVIE (1-4 JOUEURS)



Jouez aux modes suivants jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'un seul joueur :

- **ÉTAPE COURSE (page 22)**
  Franchissez la ligne de départ en ayant l'Émeraude Chaos sur vous pour l'emporter et marquer des points !
- **ÉTAPE BATAILLE (page 23)**
  Luttez contre vos rivaux pour survivre.

MAGASIN

Achetez du matériel extrême grâce aux Rings que vous avez ramassés (page 21).

CHOIX DE LA PISTE ET DU PERSONNAGE

Selon le mode de jeu choisi, vous devez sélectionner un parcours et un personnage par joueur.

ÉCRAN DE SÉLECTION DE PISTE



Utilisez le stick directionnel ◀ ▶ pour choisir un parcours et appuyez sur le bouton Ⓐ pour le sélectionner. Avec certains modes de jeu, les choix suivants peuvent également s'effectuer à l'aide du stick directionnel ▲ ▼ et du bouton Ⓐ.

PARAMÈTRES DE LA COURSE

Utilisez le stick directionnel ▲ ▼ pour choisir un paramètre, et ◀ ▶ pour le modifier. Les paramètres disponibles dépendent du mode de jeu choisi.

Total tours	Pour déterminer le nombre de tours par course (**1–99**).
Commentaire	Pour activer/désactiver (**OUI/NON**) le commentaire.
Fantôme	Pour activer/désactiver (**OUI/NON**) l'affichage du fantôme (voir ci-dessous).
Niveau	Pour activer/désactiver (**OUI/NON**) la fonction de gain de niveau.
Objet	Pour activer/désactiver (**OUI/NON**) la disponibilité des objets bonus.
Stand d'arrêt	Pour activer/désactiver (**OUI/NON**) la disponibilité des stands d'arrêt.
Air perdu	Les personnages doivent Courir/Abandonner quand leur Air Tank est vide.
Par défaut	Pour ramener tous les paramètres à leur valeur par défaut.
Sélectionner	Pour sauvegarder tous les paramètres et revenir à l'écran de sélection de parcours.

CHOIX DE LA COUPE (World Grand Prix)

Utilisez le stick directionnel ▲ ▼afin de choisir une série de parcours pour le mode World Grand Prix.

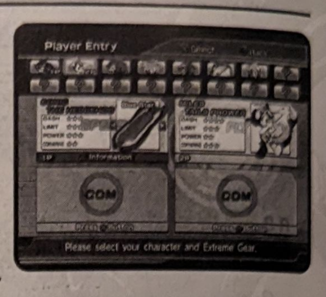
AFFICHAGE DU FANTÔME

Lorsque vous jouez en mode Contre la montre, l'image fantôme de votre tentative précédente reproduit votre course afin de vous offrir une référence visuelle.

Vous pouvez activer ou désactiver cette fonction à partir des paramètres de la course. Chaque fois que vous terminez une course en mode Contre la montre, le jeu vous offre la possibilité de sauvegarder vos nouvelles données de jeu. Vous ne pouvez sauvegarder qu'une seule série de données de jeu par course, et cela nécessite 14 blocs de mémoire disponible. Les données fantômes sont automatiquement chargées à chaque course. Il est parfois impossible de sauvegarder les données de jeu si la course excède 3 minutes.

MODES DE JEU

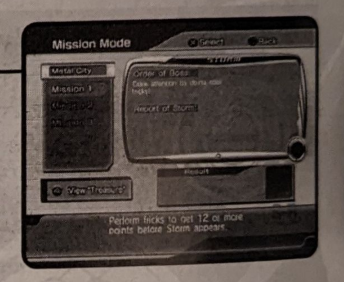
ÉCRAN DE CHOIX DU PERSONNAGE



Utilisez le stick directionnel et le bouton Ⓐ pour choisir votre personnage. Les joueurs supplémentaires doivent eux aussi appuyer sur le bouton Ⓐ pour confirmer leur participation à la course. Chaque personnage ne peut être sélectionné que par un seul joueur, les places restantes étant prises par l'IA.

Une fois qu'un personnage a été sélectionné, utilisez le stick directionnel ◄ ► et le bouton Ⓐ pour sélectionner le matériel que vous souhaitez utiliser. La première fois que vous jouez, le matériel de chaque personnage se limite à un seul objet. Une fois votre choix fait, le jeu vous propose de commencer. Appuyez sur **START/PAUSE** pour lancer la course.

CHOIX DE LA MISSION



En mode Mission, le but est de faire mieux que les membres des Babylon Rogues en réussissant des figures au bon moment, en fonction de leur agenda. Utilisez le stick directionnel ▲ ▼ et le bouton Ⓐ pour choisir l'agenda d'un Babylon Rogue, puis affichez l'écran de sélection du mode Mission.

Au niveau de l'écran de sélection du mode Mission, utilisez le stick directionnel ◄ ► pour sélectionner un parcours, et ▲ ▼ pour sélectionner une Mission. Les détails de la Mission s'affichent sur la droite, de même que les records précédents. Appuyez sur le bouton X pour voir les trésors que vous avez gagnés, le cas échéant. Enfin, appuyez sur le bouton Ⓐ pour commencer après un rapide briefing.

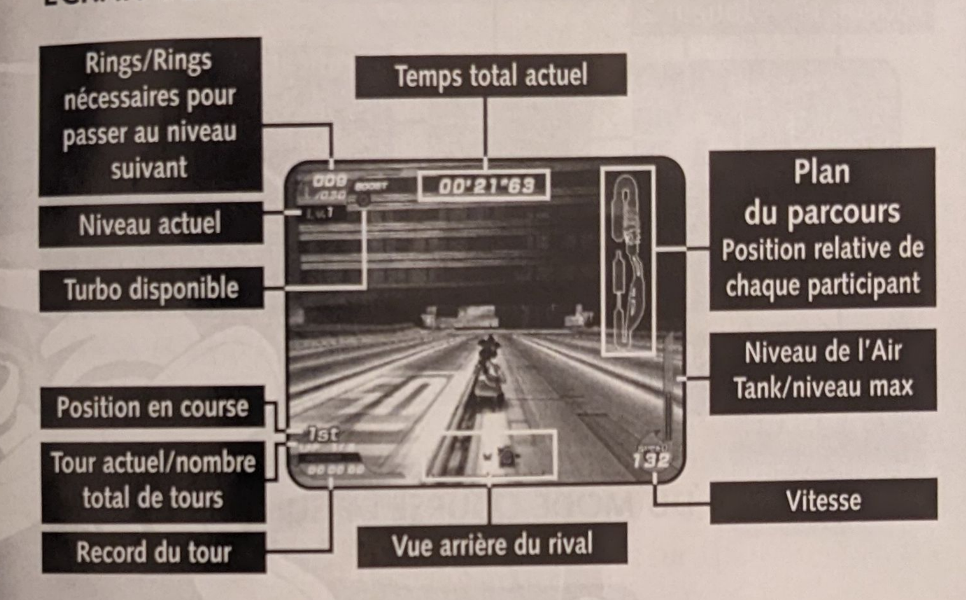
Le nombre de missions disponibles augmente au fur et à mesure que vous remplissez certaines conditions dans le jeu.



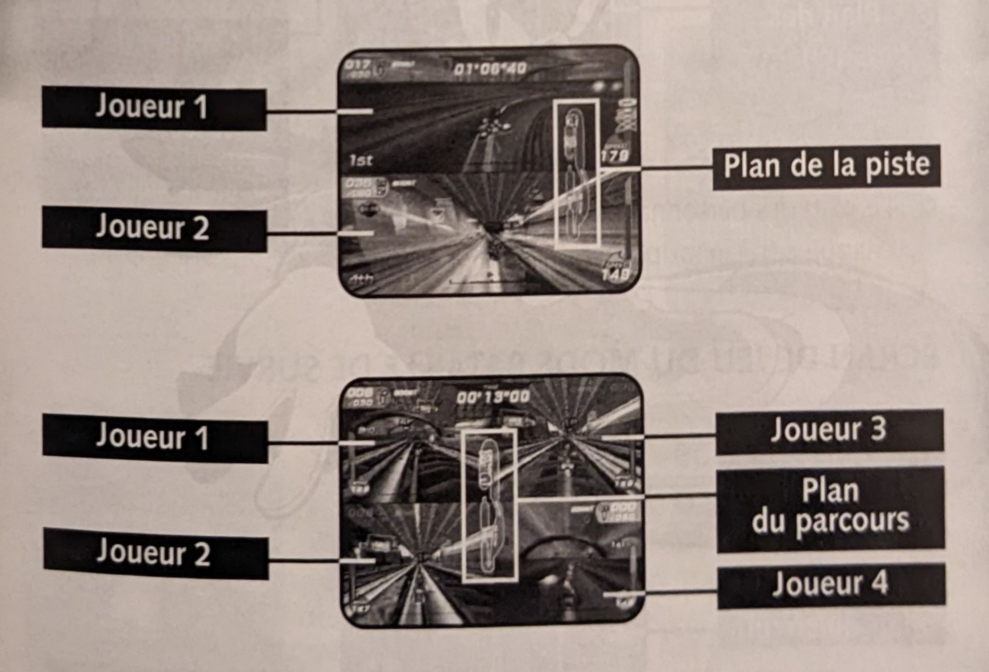
COMMENT JOUER

LES ÉCRANS DE JEU

ÉCRAN DE JEU DU MODE SOLO

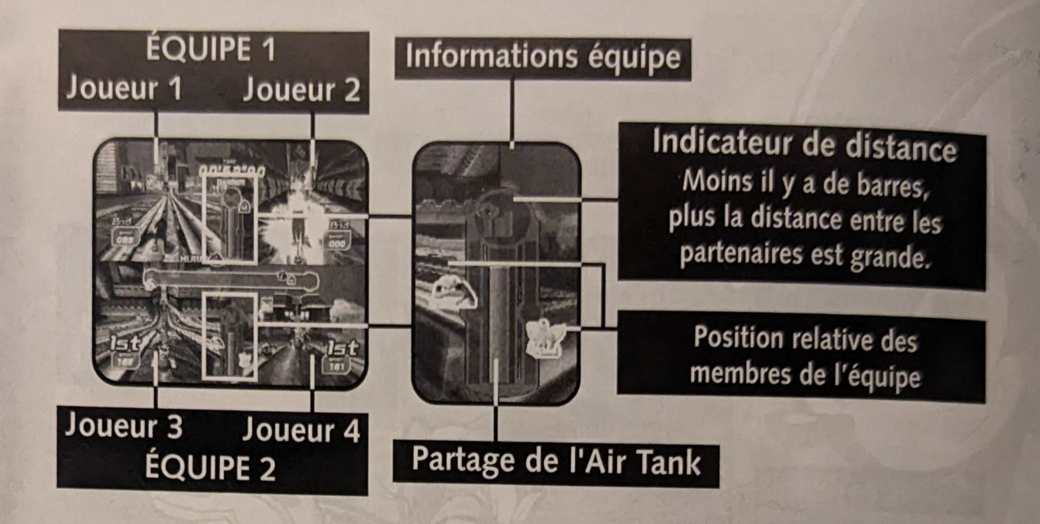


ÉCRAN DE JEU DU MODE MULTI-JOUEURS

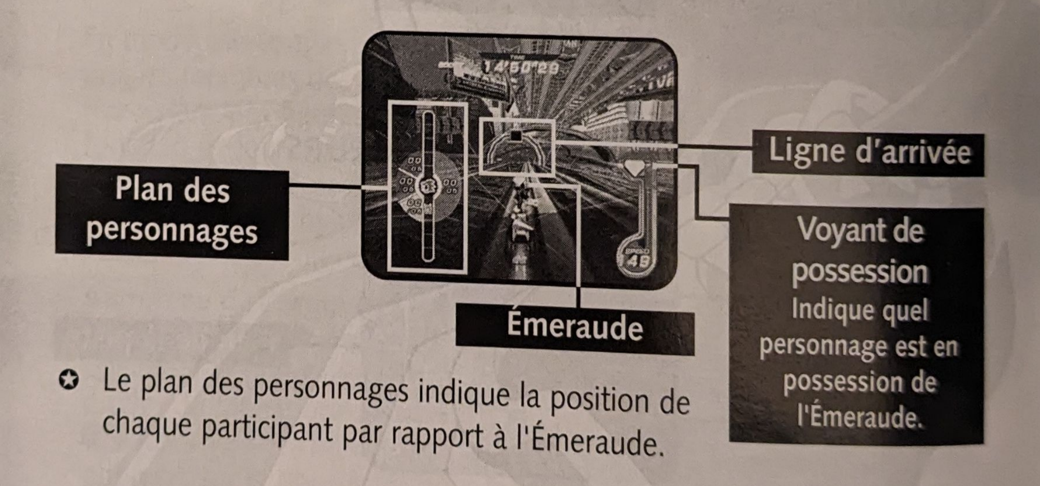


COMMENT JOUER

ÉCRAN DE JEU DU MODE PAR ÉQUIPE

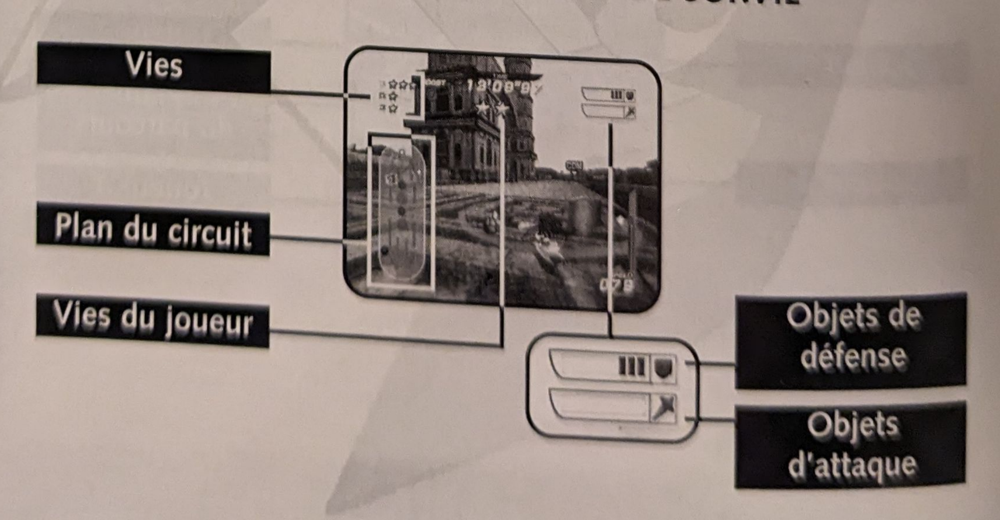


ÉCRAN DE JEU DU MODE COURSE DE SURVIE



✪ Le plan des personnages indique la position de chaque participant par rapport à l'Émeraude.

ÉCRAN DE JEU DU MODE BATAILLE DE SURVIE



SYSTÈME D'AIR DU MATÉRIEL EXTRÊME

Tous les participants concourent à l'aide de matériel extrême utilisant comme carburant l'air stocké dans l'Air Tank. A vitesse normale, cet air est consommé assez lentement, mais des manœuvres spéciales telles que la glissade ou le turbo en consomment bien plus. Vous en récupérez en ramassant des objets d'air, en réussissant des figures et des techniques, ou encore en faisant tourner le stick directionnel sur les zones automatiques.
Une fois votre Air Tank vide, il vous faudra rentrer au stand pour faire le plein, ou encore exécuter une figure ou ramasser un objet bonus d'air.

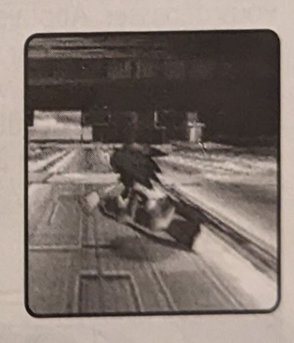
STAND D'ARRÊT



Un arrêt au stand vous permet de remplir votre Air Tank. Il y a plusieurs stands autour du parcours, et il suffit de passer dessus pour remplir votre Air Tank. Lorsque ce dernier est plein, vous ressortez automatiquement dans la bonne direction pour reprendre la course. Si vous êtes pressé, appuyez sur le bouton a pour quitter le stand sans attendre.

COMMANDES

Tourner — **Stick directionnel ◆◆**



Lorsque vous vous servez du matériel extrême, utilisez le stick directionnel ◆◆ pour tourner à gauche ou à droite. Vous avancez automatiquement, sans avoir à utiliser la manette.



Turbo — **Bouton Ⓑ / X**

Appuyez sur le bouton Ⓑ ou X pour bénéficier d'une accélération supplémentaire. Le turbo vous permet également d'attaquer vos rivaux situés devant vous et de les désorienter temporairement, ce qui leur fait perdre du temps. Attention toutefois, car cette technique dépense beaucoup d'air, alors, ne l'utilisez pas trop.

COMMENT JOUER

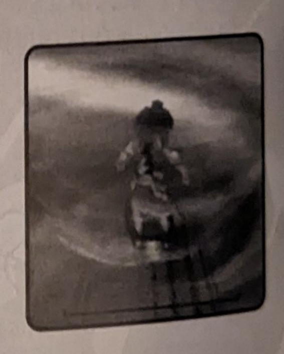


Glissade — Tourner + bouton L / R

Certains virages sont trop serrés pour pouvoir être pris à grande vitesse. Le fait d'appuyer sur le bouton L ou R tout en tournant projette un jet d'air qui vous aide à manœuvrer. Une glissade consomme beaucoup d'air.

Freiner — Bouton L / R

Appuyez sur le bouton L ou R pour freiner rapidement.



Tornade — Bouton L + R

Si un autre participant se trouve tout près derrière vous, il risque de vous attaquer ou de vous dépasser. Appuyez simultanément sur les boutons L et R pour faire apparaître une mini-tornade qui stoppera votre rival. Faire apparaître une tornade vous coûte de la vitesse et de l'air, alors, faites attention à ce que les autres joueurs n'en tirent pas profit.

Courir — Stick directionnel

Au début de la course, vous pouvez partir plus vite en courant vers la ligne de départ avant la fin du compte à rebours. Mais attention à ne pas franchir la ligne trop tôt, ou vous serez électrocuté et immobilisé pendant un petit instant. Pendant la course, si jamais vous venez à manquer d'air pour votre matériel, il vous faudra continuer à pied jusqu'au stand, à moins d'exécuter une figure ou de ramasser un objet bonus d'air.

ASTUCES

Zones de figures



Ces zones sont situées en divers endroits de chaque parcours. Elles agissent comme des tremplins, qui vous permettent d'exécuter toute une série de figures. Pour effectuer une figure, appuyez sur le bouton Ⓐ pour sauter en passant sur une zone de figures. Pour réaliser un saut plus long permettant de tenter des combos de figures, maintenez le bouton Ⓐ enfoncé en approchant de la zone de figures, et relâchez-le lorsque vous passez dessus. Attention à bien trouver le bon timing ! Une fois dans les airs, utilisez le stick directionnel pour vous tourner dans toutes les directions.

Plus vous tentez des figures complexes, plus votre rang augmente, ce qui vous permet de récupérer davantage d'air. Quand le stick directionnel est au point mort, votre personnage se remet automatiquement droit et tourné vers l'avant, prêt à atterrir. Si vous ratez votre atterrissage, votre rang diminue et vous gagnez moins d'air. Il existe deux sortes de figures de base, que voici :

Saut périlleux arrière
Maintenez le stick directionnel ▼ en relâchant le bouton Ⓐ. Les sauts périlleux arrière vous propulsent haut dans les airs, ce qui permet d'atteindre les raccourcis situés très hauts.

Saut périlleux avant
Maintenez le stick directionnel ▲ en relâchant le bouton Ⓐ. Les sauts périlleux avant vous envoient plus loin vers l'avant, ce qui permet d'atteindre les raccourcis situés loin devant.



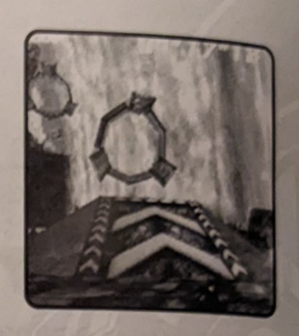
Glisser sur un tuyau ou un rail

Glisser de la sorte vous permet d'aller plus vite que la vitesse normale. Approchez d'un tuyau ou d'un rail sur lequel il est possible de glisser (ils sont signalés par une lumière bleue) et appuyez sur le bouton Ⓐ. Vous devez approcher de cette surface par au-dessus, aussi est-il souvent nécessaire de commencer par sauter (bouton Ⓐ) ou de faire usage d'une rampe.

Seuls les personnages de Type: Speed (page 19) peuvent glisser de la sorte.

COMMENT JOUER

Accélérateurs



Empruntez un accélérateur et vous serez propulsé vers l'avant à une vitesse supérieure à la normale, parfois dans le cadre d'un raccourci permettant de couper une partie du circuit. Utilisez le stick directionnel pour essayer d'emprunter autant d'accélérateurs que possible afin de gagner de la vitesse et de l'air bonus. Seuls les personnages de Type: Flight (page ci-contre) peuvent utiliser les accélérateurs.

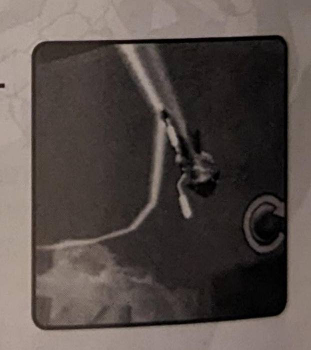
On appelle également ce mode de déplacement Air Ride.



Exclusion

Certains passages sont bloqués par des obstacles tels que des tonneaux ou des véhicules stationnaires, qu'il est nécessaire de détruire pour pouvoir passer. Essayez d'en détruire autant que possible à la suite pour recevoir le plus d'air en bonus. Seuls les personnages de Type: Power (page ci-contre) peuvent accéder aux zones d'exclusion.

Zones automatiques



Certaines portions des circuits sont contrôlées automatiquement, ce qui signifie que vous n'avez pas besoin d'utiliser votre manette lorsque vous y arrivez. Pourtant, dans certains cas, vous pouvez augmenter votre vitesse et votre air en faisant tourner le stick directionnel aussi vite que possible dans ces portions.

Raccourcis

L'utilisation des figures et des techniques des personnages (voir page ci-contre), telles que les glissades sur rail, peuvent vous permettre d'atteindre des raccourcis cachés. Empruntez-les pour prendre la tête de la course.



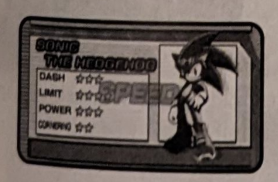
Turbulence

A grande vitesse, il arrive que votre matériel laisse derrière vous des turbulences sur lesquelles les autres personnages peuvent surfer. Pour surfer sur les turbulences d'un rival, approchez-vous en par l'arrière ou par le côté, puis baissez-vous vers la gauche et la droite pour augmenter votre vitesse. Si vous arrivez à remonter les turbulences jusqu'à leur source, vous aurez la possibilité de dépasser le rival concerné. Selon les conditions, des zones de figures peuvent apparaître au milieu des turbulences. Si votre positionnement est correct quand elles apparaissent, vous exécuterez automatiquement des figures augmentant votre vitesse et votre air.

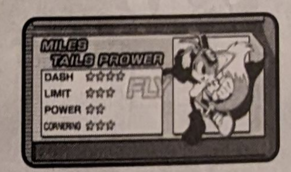
DÉVELOPPER VOS DONS DE PILOTE

TYPES DE PERSONNAGE

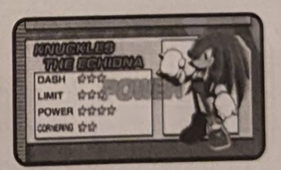
Chaque personnage peut être d'un des types suivants : Speed, Power ou Flight. Selon le type de votre personnage, d'autres techniques deviennent disponibles, qui vous permettent de gagner de l'air bonus et de prendre l'avantage.



Type: Speed
Possibilité de glisser sur les tuyaux et les rails.



Type: Flight
Possibilité de décoller sur les rampes et d'utiliser les accélérateurs.



Type: Power
Possibilité de détruire les obstacles tels que les voitures et les tonneaux, ce qui permet parfois de trouver des raccourcis.

COMMENT JOUER

MATÉRIEL EXTRÊME

Un matériel extrême d'une grande variété vous est proposé. Chaque objet a ses propres caractéristiques en termes de vitesse, d'accélération, de rayon de braquage, de durabilité, etc. Chaque personnage et chaque combinaison de matériel a différentes forces et faiblesses qu'il vous faudra prendre en considération en définissant votre style de pilotage. Les caractéristiques des personnages et du matériel sont les suivantes :

Accélération	Vitesse d'accélération.
Limite	Vitesse maximale pouvant être atteinte.
Puissance	Tenue de la vitesse sur les terrains difficiles.
Virage	Capacité à prendre des virages serrés.

Plus il y a d'étoiles, plus la caractéristique est élevée. En mode Course normale, il est possible que tout le matériel ne soit pas disponible pour certaines courses.

OBJETS BONUS

Il y a des boîtes à objets bonus sur chaque circuit. Il suffit de toucher une de ces boîtes pour gagner un objet. Les objets existants sont les suivants :





Rings
Vous donne des Rings, en quantité variable.



Air
Remplit votre Air Tank d'une quantité d'air variable.



Barrière magnétique *
Attire les Rings tel un aimant.



Barrière d'invincibilité *
Protection contre toutes les attaques et tous les obstacles.



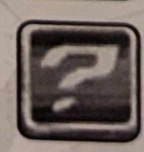
Vitesse + *
Accélération soudaine.



Vitesse - *
Vous ralentit fortement.



Explosion
Lance une bombe sur les joueurs situés devant vous, ce qui les déséquilibre.



Point d'interrogation
Contient un objet bonus mystère.

*Effets à durée limitée.

GAIN DE NIVEAU



Essayez de ramasser les Rings disposés autour du circuit. Quand votre total de Rings est suffisamment élevé, vous gagnez un niveau, ce qui augmente vos paramètres et vos capacités. Si vous êtes attaqué ou si vous tombez du parcours, votre nombre de Rings retombe à 0 et vous retombez au niveau 1.

Les Rings que vous détenez à la fin de chaque course sont automatiquement accumulés, et vous pouvez par la suite les échanger contre du matériel au magasin (voir page ci-contre).

MAGASIN



Utilisez les Rings que vous avez accumulés pour acheter du matériel extrême.

Une fois entré dans le magasin, sélectionnez Echange et appuyez sur le bouton Ⓐ. Puis, utilisez le stick directionnel ♠♥ pour consulter le matériel. Les paramètres de chaque objet s'affichent sur le panneau de droite. Si vous trouvez un objet qui vous intéresse et que vous avez assez de Rings, appuyez sur le bouton Ⓐ pour procéder à l'échange. L'objet peut ensuite être sélectionné à partir de l'écran d'inscription et regardé dans la galerie des planches (page 8).

MENU DE PAUSE

Quel que soit le mode, appuyez sur START/PAUSE en cours de partie pour mettre le jeu sur pause et afficher le menu de pause. Les options suivantes vous y sont proposées :

Réessayer	**Pour recommencer la partie depuis le début.**
Quitter	**Pour terminer la partie en cours et revenir au menu de mode.**
Annuler	**Pour quitter le menu de pause et reprendre la course.**

MODE RÈGLES SPÉCIALES

MODE PAR ÉQUIPE

Le mode Par équipe est sélectionné à partir du menu de sélection de mode (page 12). Le but du jeu est de faire équipe avec un autre joueur ou un personnage joué par l'IA et de faire la course contre une autre équipe en partageant un seul et unique Air Tank avec votre coéquipier. Les joueurs 1 et 2 constituent la première équipe, les joueurs 3 et 4, la seconde. Dès que l'un des quatre joueurs franchit la ligne d'arrivée, son équipe gagne. Les commandes sont les mêmes que dans les autres modes de jeu, mais les raccourcis et les techniques ne sont pas disponibles. Surveillez en permanence la progression de votre coéquipier, car si vous êtes trop en avance par rapport à lui, vous vous retrouverez immobilisé le temps qu'il vous rattrape. Si vous restez suffisamment proches l'un de l'autre, votre Air Tank commun se remplit peu à peu.
La distance séparant les deux membres de l'équipe et leur position relative sont faciles à saisir en se référant aux informations qui s'affichent au centre de l'écran.

Astuce : pourquoi ne pas utiliser mutuellement vos turbulences avec votre coéquipier pour prendre la tête ?

COURSE DE SURVIE

Le mode Course de survie est sélectionné à partir du menu de sélection de mode (page 12). Le but est de franchir un nombre défini de points de passage avant les autres joueurs en ayant en votre possession la seule et unique Émeraude Chaos du jeu. Les commandes sont les mêmes que dans les autres modes de jeu, mais les raccourcis et les techniques ne sont pas disponibles. Consultez le plan des personnages pour voir où vous vous trouvez par rapport à l'Émeraude Chaos. Si la pierre précieuse est entre les mains d'un autre personnage, touchez-le pour la lui arracher. Mais dès que vous la récupérez, c'est vous qui avez de fortes chances de vous faire attaquer, alors, surveillez vos arrières !

Le temps est limité lorsque l'Émeraude est en votre possession.

BATAILLE DE SURVIE

Le mode Bataille de survie est sélectionné à partir du menu de sélection de mode (page 12). Le but consiste à attaquer les autres personnages sur les parcours spéciaux, jusqu'à ce qu'il n'en reste plus qu'un. Les commandes sont les mêmes que dans les autres modes de jeu. Chaque personnage débute la partie avec 3 vies et en perd chaque fois qu'il subit des dégâts. Un personnage n'ayant plus de vies se retrouve éliminé. Les objets bonus vous permettent de remplir votre Air Tank, d'augmenter votre vitesse au maximum, ou encore d'augmenter votre puissance d'attaque ou votre défense. Consultez le plan du parcours pour voir où se trouvent les objets et les autres personnages.

Dans l'étape Space Theater, les adversaires ne peuvent être endommagés qu'en les envoyant sur les clôtures électrifiées ou en les faisant tomber de l'étape.

TERMINER LE JEU

A la fin d'une course, son résultat s'affiche. Les temps au tour sont indiqués, ainsi que le temps total de la course, puis le temps total et la position de chaque personnage. Selon le mode, le fait d'appuyer sur le bouton Ⓐ affiche le menu suivant :

Redémarrer Lancer une nouvelle course avec les mêmes paramètres et conditions.

Replay Voir une rediffusion d'une course terminée.

Retour au menu Quitter et revenir au menu.

CRÉDITS

SEGA EUROPE

CEO
Naoya Tsurumi

President/COO
Mike Hayes

Development Director
Gary Dunn

Creative Director
Matthew Woodley

Director of European Marketing
Gary Knight

Localisation Producer
Akiko Uchida

Head of Brand Marketing
Helen Camilieri

European PR Manager
Lynn Daniel

European PR Executive
Kerry Martyn

Brand Manager
David Allen

Assistant Brand Manager
Claire Brummell

International Brand Manager
Ben Stevens

Creative Services Manager
Tom Bingle

Creative Studio Manager
Alison Warfield

Creative Services
Keith Hodgetts
Arnoud Tempelaere
Akane Hiraoka
Morgan Gibbons

Online Marketing Manager
Morgan Evans

Web Designer
Stu Wakeford

Web Editor
Romily Broad

Head of Development Services
Mark Le Breton

Localisation Team
Daniela Kaynert
Brigitte Nadesan
Marta Lois Gonzalez
Giuseppe Rizzo

QA Supervisors
Marlon Grant
Stuart Arrowsmith

Master Technicians
John Hegarty
Jigar Patel

Standard Specialists
Ben Andac
Aaron Wright

Team Lead
Digby Murray

Testers
Tom Drake
Daniel Vaz
Lee Wright
Shiva Allari

Senior Language Team Leader
Jean Baptiste Bigot

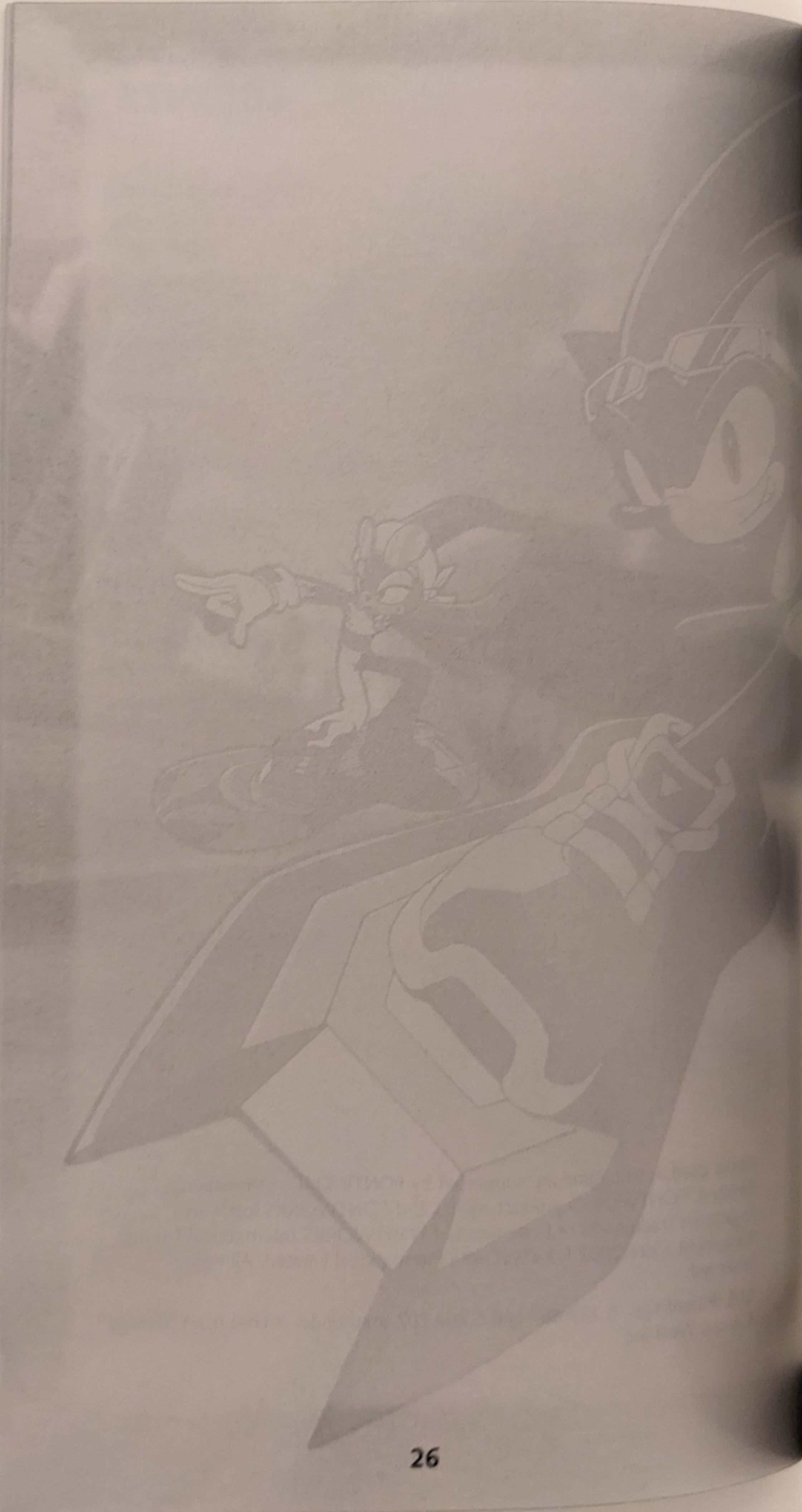
Language Team Leader
Sven Wittmaack

Language Testers
Carole Kunzellmann
Hugo Sieiro
Javier Vidal
Sergio Borrelli
Giovanni De Caro
Antonio Catanese

SOE Special Thanks:
A Creative Experience

Fonts used in this game are supported by FONTWORKS International Limited. FONTWORKS product-names and FONTWORKS logos are registered trademarks or trademarks of FONTWORKS International Limited.

U.S. Patent Nos. 5,269,687 and 5,354,202 used under license from Midway Games West Inc..



GARANTIE

GARANTIE : SEGA Europe Limited garantit à l'acheteur original de ce jeu que son fonctionnement sera, pour l'essentiel, conforme à la description contenue dans le manuel du jeu pour une période de 90 jours à compter de la date du premier achat. Si vous constatez au cours de cette période de 90 jours que le jeu présente un défaut couvert par la présente garantie, votre revendeur devra, à sa discrétion, réparer ou remplacer le jeu sans frais, conformément au processus stipulé ci-dessous (interdictions strictes). Cette garantie limitée: (a) ne s'applique pas si le jeu est utilisé dans une entreprise ou à des fins commerciales; (b) est nulle si le jeu a été endommagé suite à un accident, un usage abusif, un virus ou une utilisation inappropriée. Cette garantie limitée vous accorde des droits spécifiques, auxquels peuvent s'ajouter d'autres droits légaux ou autres, qui varient selon la juridiction.

POUR BÉNÉFICIER DE LA GARANTIE : Les demandes de réparation sous garantie doivent être présentées au revendeur auquel vous avez acheté le jeu. Vous devez lui fournir le jeu accompagné d'un exemplaire du ticket d'achat d'origine et expliquer en quoi le jeu est défectueux. Le revendeur devra, à sa discrétion, réparer ou remplacer le jeu. Tout jeu fourni en remplacement sera garanti pour le reste de la période de garantie d'origine ou pour une période de 90 jours à compter de sa réception, la période la plus longue s'appliquant. Si pour quelque raison que ce soit, le jeu ne peut être ni réparé ni remplacé, vous aurez droit à être remboursé des dommages directs (et uniquement directs) encourus en situation de confiance raisonnable, le montant total des dommages et intérêts étant limité au prix d'acquisition du jeu. Les mesures susmentionnées (réparation, remplacement ou dommages et intérêts limités) constituent votre seul recours.

LIMITATIONS : DANS LES LIMITES PRÉVUES PAR LA LOI, SEGA EUROPE LIMITED, SES REVENDEURS ET SES FOURNISSEURS NE POURRONT ÊTRE TENUS POUR RESPONSABLES DES DOMMAGES SPÉCIAUX, ACCIDENTELS, PUNITIFS, INDIRECTS OU CONSÉCUTIFS LIÉS À LA POSSESSION, À L'UTILISATION OU AU DYSFONCTIONNEMENT DE CE JEU.

SUPPORT PRODUIT

Pour en savoir plus sur le Support produit disponible dans votre région, visitez www.segafrance.fr.

Inscrivez-vous en ligne sur www.segafrance.fr pour lire les news en exclusivité, participez aux concours, recevoir les dernières infos par e-mail et bien d'autres choses encore !

Visitez la SEGA CITY dès aujourd'hui !

The PEGI age rating system:

Age Rating categories:
Les catégories de tranche d'âge:

3+	7+	12+	16+	18+
www.pegi.info	www.pegi.info	www.pegi.info	www.pegi.info	www.pegi.info

Note: There are some local variations!
Note: Il peut y avoir quelques variations en fonction du pays!

Content Descriptors:
Description du contenu:



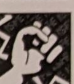
BAD LANGUAGE
LA FAMILIARITÉ DE LANGAGE


DISCRIMINATION
LA DISCRIMINATION


DRUGS
LES DROGUES


FEAR
LA PEUR


SEXUAL CONTENT
LE CONTENU SEXUEL


VIOLENCE
LA VIOLENCE

For further information about the Pan European Game Information (PEGI) rating system please visit:

Pour de plus amples informations concernant l'évaluation du système d'information de jeu Pan Européen (PEGI), vous pouvez consulter:

Para obtener más información sobre el sistema de calificación de juegos (PEGI), por favor visite:

Per ulteriori informazioni sul sistema europeo di valutazione delle informazioni del gioco (PEGI) vi preghiamo di visitare:

Für weitere Informationen über das europäische Spiel-Informationen Bewertungs-System (PEGI) besuchen Sie bitte:

http://www.pegi.info



IMPRIME EN ALLEMAGNE